

FREEDOM

"Les Guerriers de l'Ombre"

COKTEL VISION

Attention : La grille des couleurs livrée avec cette compilation correspond à la protection des versions AMIGA, ATARI ST/STE

1 - LE JEU :

Nous sommes au XVIIIème siècle sur l'une des grandes habitations florissantes des colonies produisant du sucre destiné aux marchés métropolitains. L'habitation opère des profits considérables. Mais de brusques éruptions nocturnes viennent parfois soulever cette apparente harmonie : Les révoltes d'esclaves.

Vous incarnez le leader de la rébellion et à la tête de votre troupe, vous tentez une héroïque course vers la liberté.

Au cours de phases tactiques mouvementées, vous affronterez à mains nues ou au coutelas les forces ennemies : commandeur, économes, gérant, personnages typiques au physique et aux caractéristiques variés. Par ailleurs, vous ferez courageusement front aux féroces dogues lancés à vos trousses. Tout ceci avant la fin de la nuit ou l'arrivée répressive de la milice. Mais plus que la force et l'agressivité, les facteurs humains seront utiles pour renverser l'ennemi : discrétion, persuasion et subtil jeu d'alliances se révéleront souvent décisifs pour remporter la victoire.

Il existe 3 niveaux de difficulté : Insoumis - Révolté - Forcené.

2 - LE JEU DE ROLE :

2.1 - LES ESCLAVES :

Ils sont 204 répartis en 14 cases de 10 esclaves aux champs + 6 cases de 10 ouvriers petits chefs + la case du quimboiseur + la case du séancier + la case du leader + un prisonnier.

Vous : Le Leader

"d'eau douce" (né sur la colonie) ou "d'eau salée" (né en Afrique). Les sévices les plus cruels n'ont pas éteint la petite flamme de sa dignité. C'est l'instigateur de la révolte. Il n'aura de cesse de convaincre les autres de "marronner" (s'enfuir) cette nuit-là. Il travaille généralement aux champs.

MAKANDAL : Leader "d'eau douce" masculin. Petit mais rapide. Charisme moyen. Jouit de toutes ses facultés avec mesure.

SECHOU : Leader "d'eau salée" masculin. C'est une sorte de géant redoutable, une véritable bête de combat. Charisme faible. Très doué pour l'escalade.

SOLITUDE : Leader "d'eau douce" féminin. Frêle et fragile jeune femme. Charisme très puissant. Excelle dans l'art de déclencher des incendies.

DELIA : Leader "d'eau salée" féminin. Constitution et charisme moyens mais très grande dextérité. Possède à fond le talent de crochetage.

Les Ouvriers Petits-Chefs :

Occupent sur l'habitation une place difficile : forgeron, tonnelier, "guildiveur", "chauffeur à l'énuve"... Font un travail harassant, ont souvent des accidents... Se laisseront convaincre facilement de se joindre à la révolte. Se battent vaillamment, sont des forces sûres.

Les Domestiques :

Ont un sort privilégié sur l'habitation (nourrice, servante, jardinier, cocher) et ne se rallient pas aisément. Leur présence diminue fortement l'agressivité de l'ennemi.

Le Quimboiseur :

Sorcier pouvant jeter des sorts divers. Neutralise les religieux sans dommage. Donne des conseils.

AIMABLE : Porte le "Bâton-mal" qui diminue l'agressivité des ennemis.

AFOUKAL : Porte le "Bâton-mort" qui neutralise l'ennemi.

Le Séancier :

Rebouteux possédant des pouvoirs divers. Neutralise le vétérinaire sans dommage. Donne des conseils.

ATOUMO : Possède l'art de guérir les blessés.

CANOPE : Possède l'art d'empoisonner les chiens.

La Sirène MANMAN-DLO :

Le sort des esclaves la préoccupe. Elle utilisera, au cours d'une apparition, son pouvoir de rallonger la nuit, pour un leader particulièrement vaillant.

2- 2 : LES ADVERSAIRES

Le Maître :

Le maître-propriétaire ARNAUD DE RONAN : l'habitation lui appartient, il a souffert pour l'obtenir. Elle est sa vie. Il se battra jusqu'au bout pour abattre les leaders afin d'empêcher les forces vives de quitter l'habitation.

Le maître-procureur GILLES DE LA POMMERAIE : C'est un homme d'administration pas de combat. Il dirige la plantation par délégation des pouvoirs du propriétaire. En abattant le leader il cherchera à préserver les champs, la récolte et les denrées.

Le Gérant :

C'est le délégué du Maître à la direction quotidienne de l'habitation. Il transmet les directives du maître aux économes. Sa tâche est d'obtenir un rendement maximum de l'habitation, de veiller à l'acheminement de tous les matériaux nécessaires au bon fonctionnement de tous les services. Il peut être un colon venu d'un autre emploi où il s'est distingué, un ancien officier de milice coloniale réputé pour son sens de l'organisation ou un pur gestionnaire venu directement de la Métropole.

Le gérant-colon NELSON : Brutal et sévère. Vieux baroudeur colonial. Se montre féroce face à une révolte. Occupe cette place pour s'enrichir et posséder un jour esclaves et plantations.

Le gérant-officier TREVISE : Distingué et sévère. Bon stratège. Ascendant sur les esclaves. Insensible aux champs incendiés et à la destruction des bâtiments d'exploitation.

Le gérant-métropolitain BONNETERRE : Homme de dossier. Se bat mal. Aucun ascendant sur les esclaves. N'est affecté ni par les incendies, ni par la fuite des esclaves.

Les Economes :

Souvent mal payés, renvoyés pour un rien, logés dans des cases exiguës.

L'économe-livres : Tient et met à jour la liste des esclaves, décès, fuites, naissances, accidents.

L'économe-sucrierie : Contrôle la fabrication du sucre, a l'oeil sur les bâtiments d'exploitation.

L'économe-champs : Surveille l'organisation de la coupe de la canne à sucre, rationalise la tâche, ne laisse aucun répit à l'esclave, ni au commandeur.

REMILIEU : Très consciencieux. Dur mais juste. Sait peu se battre. Estimé des esclaves.

BOLIVAR : Dur et méchant. Se bat excellemment. Il est haï des esclaves.

PASSY : Ambitieux. Se bat moyennement. Aucun ascendant sur les esclaves.

Le Commandeur :

Conduit directement les esclaves durant les travaux des champs. Leur fait exécuter, fouet à la main, les directives de l'économe. C'est lui qui chaque jour organise la tâche des champs, réveille les esclaves (*cloche*), signale les malades ... Il fouette pour augmenter les cadences ou mater les insoumis. Possède une profonde connaissance des esclaves et un charisme certain. Le neutraliser est l'acte qui influencera le plus positivement la troupe. Choisir de le capturer peut être néfaste car il risque de décourager la rébellion.

MANICA : Autorité brutale. Se bat excellentement.

SANSIQUET : Autorité forte et tranquille. Se bat mal. Agressivité faible.

COUDOUX : Féroce. Se bat convenablement.

Le Religieux :

N'est pas affecté à l'habitation, souvent invité à y séjourner par le Maître. Il lui arrive de se retrouver au milieu d'une révolte. N'est pas armé mais a beaucoup d'ascendant sur les esclaves ; peut totalement désorganiser la révolte si le leader n'est pas accompagné d'un quimboiseur.

L'abbé de L'ETANG (curé) : gros et rougeaud.

Le père LABAT (jésuite) : maigre et ascétique.

Le Vétérinaire LAROCHELLE :

Est affecté aux soins du cheptel (*bétail, esclaves*). Ne sait pas se battre. A un ascendant moyen sur les esclaves qui ne l'attaquent pas s'ils ne sont pas accompagnés du séancier. Peut désorganiser la révolte.

3 - LE JEU DE STRATEGIE :

Choisissez tout d'abord le niveau du jeu (*insoumis, révolté, forcené*) et le personnage-leader à incarner. Au niveau "forcené" les caractéristiques du leader et des ennemis peuvent être modifiées. Pour se faire, cliquez sur les qualités (*puissant, moyen, faible*), les pourcentages des talents (*incendies, escalade, crochetage*) et le nom des ennemis jusqu'à atteindre la combinaison qui vous plaît (*dans les limites autorisées*). Afin d'augmenter vos points de vie, usez de votre charisme : **ralliez un nombre optimum d'esclaves**. Les victoires successives et les bonnes décisions stratégiques augmenteront votre persuasion (*points de confiance*) permettant ainsi de constituer la troupe. Sélectionnez bien vos alliés : le "quimboiseur" sera utile pour déjouer les plans du religieux, tandis que le "séancier" neutralisera aisément le "vétérinaire". Face à une difficulté interrogez quimboiseur ou séancier, leur savoir est immense.

Effectuez un choix judicieux des ennemis à affronter en fonction de leur armement, du vôtre, de vos points de vie et de force, ainsi que de ceux de vos adversaires. N'oubliez pas que vous perdez des hommes au combat, protégez les plus vulnérables ! Il ne sera pas toujours bon de tuer un ennemi, car les prisonniers réduisent l'agressivité des ennemis survivants (*principe des otages*). Mais un prisonnier ralentit aussi la troupe, et s'il est véhément peut faire faiblir la détermination des esclaves. Beaucoup d'éléments nuisent à la discrétion, et risquent de faire échouer la révolte, causant l'arrivée inopinée de la milice (*les chiens créoles qui aboient, le bétail, la cloche de l'habitation, les coups de feu ...*). Inutile de rejoindre la route de la liberté sans avoir éliminé les dogues car ils vous rattraperaient irrémédiablement. Attention ! au niveau "forcené" des dogues, enfermés au début dans leur chenil, sont lâchés, si votre niveau de discrétion est très bas ... Gardez un œil sur le degré d'avancée de la nuit, l'aube met en échec irrémédiablement. En résumé, bien gérer sa force, sa discrétion, sa persuasion et sa rapidité. Une troupe forte en nombre est très puissante mais peu discrète. Une troupe réduite est très discrète mais faible (*les commandeurs sont féroces et les dogues meurtriers*).

4 - POUR GAGNER :

Le but à atteindre varie avec le type de maître.

- . Pour le Maître-Procureur GILLES de la POMMERAIE : tuer tous les dogues et atteindre la route de la Liberté en ayant détruit 50% des champs et 25% des bâtiments d'exploitation.
- . Pour le Maître-Propriétaire ARNAUD de RONAN : tuer tous les dogues et atteindre la route de la Liberté avec une perte pour le maître d'au moins 75% des esclaves. Dans les deux cas, tuer le maître remplace toutes les conditions et octroie la victoire d'office. Le leader causera l'affaiblissement progressif du maître par l'élimination de son personnel.

En outre le leader échoue lorsque :

- . L'aube survient.
- . Il perd la vie à la suite d'un combat.
- . Passé un certain seuil de discrétion, la milice intervient.

5 - COMPRENDRE VOTRE ECRAN :

LES COMPTEURS

Le tambour : 3 compteurs superposés caractérisent votre force à main nue, au coutelas et au pistolet (*sur Arnstrad opte un seul compteur donne l'agressivité maximale*).

L'hibiscus : ce sont vos points de vie, proportionnels à la taille de votre troupe.

Le papillon : caractérise votre "discrétion", diminue avec le bruit que vous faites.

Le nid : représente la confiance que vous porte votre troupe.

La torche : indique le temps qui passe ...

LES DEPLACEMENTS

Vous vous déplacez sur une vue du dessus de la plantation. Si vous souhaitez la vue réelle, appuyez sur la touche "ENTER" ou cliquez sur le bouton gauche de la souris.

LES ACTIONS

Incendier, Escalader, Crocheter, Affronter, Neutraliser, Rallier, ...

Sont présentes sur les bambous des vues réelles. Le curseur positionné, appuyez sur "ENTER" ou cliquez sur le bouton gauche de la souris. La touche ESC ou le bouton droit de la souris, permettent de revenir au déplacement.

LES CONSULTATIONS

Repérage, Revue, Conseils.

Sont présents sur le bambou de la vue du dessus. Utilisez la touche ESC (*ou le bouton droit de la souris*) pour obtenir le curseur puis cliquez dessus (*ou ENTER*), ESC à nouveau pour revenir au déplacement.

En mode Repérage, vous pouvez identifier les lieux et la position de vos ennemis à l'aide du curseur (*ou ENTER*). Leurs noms et leurs points de vie et agressivité apparaissent tant que vous maintenez appuyé.

Le mode Conseils (n'existe pas au niveau "forcené") vous permet d'en obtenir du sorcier qui vous accompagne.

Le mode Revue fait l'état des troupes et comptabilise victimes et dégâts.

LES CHOIX

Lorsque vous ne tuez pas un adversaire au combat vous avez le choix entre le capturer (*icône mains liées*) et l'exécuter (*icône squelette*). Positionnez le curseur et cliquez (*ou ENTER*). Un prisonnier peut aussi être exécuté : effectuer ce choix dans le mode Revue.

Au niveau "Insoumis" vous possédez automatiquement l'arme de votre adversaire.

Au niveau "Révolté" vous n'avez aucune arme : vous devrez vous procurer coutelas et pistolet.

Au niveau "Forcené" il arrive que vous ayez le choix des armes avant un combat (main nue ou coutelas, main nue ou pistolet).

LES AFFRONTEMENTS

Ils sont de deux types :

- Les combats à mains nues ou au coutelas : l'ennemi est à gauche sur Amstrad CPC et Amiga, à droite sur Atari et IBM PC et Comp. Vous disposez de 3 attaques et 3 parades associées, à sélectionner au moment de l'assaut au moyen des touches du clavier. Pour vous déplacer, utilisez les flèches gauche-droite (sur IBM PC et Comp., les touches X et C). Le joystick (gauche-droite) a ce même effet sur Amstrad cpc et Amiga.

POUR COMBATTRE :

Utilisez les touches du pavé numérique.

ACTIONS	AMSTRAD CPC ET AMIGA
ATTAQUE HAUTE	7
ATTAQUE MILIEU	1
ATTAQUE BASSE	1
PARADE HAUTE	9
PARADE MILIEU	6
PARADE BASSE	3

Sur Amiga, vous pouvez aussi pousser le joystick dans les 6 directions gauche et droite en pressant simultanément le bouton feu. Si vous souhaitez ne pas prendre les commandes, le combat sera généré automatiquement par l'ordinateur en fonction de votre rapport de force.

- Le combat contre les quatre dogues : à l'aide de votre bras armé d'un coutelas (*manipulé par les flèches gauche-droite ou la souris*) vous devez porter un coup fatal (*touche ENTER*) à l'instant décisif à chacun des assauts.

6- COMMENT CHARGER LE JEU

AMSTRAD CPC / CPC + :

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Allumez votre ordinateur.
- Tapez RUN "DISC". Le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST :

Cliquez sur **LOADER.PRG**

AMIGA :

Insérez la disquette et mettez l'ordinateur sous tension, le logiciel se charge automatiquement.

Pour cela après avoir allumé votre ordinateur, tapez **DEL CARTE.INF** et validez en appuyant sur **ENTER**. Pour utiliser votre logiciel avec un disque dur, copiez vos disquettes sur disque dur et laissez la disquette "LOADER" dans le lecteur pendant l'utilisation du jeu.